

SKRIPSI



**PENGARUH PERMAINAN LUMAT (LUDO MATEMATIKA)
TERHADAP HASIL BELAJAR MATA PELAJARAN
MATEMATIKA SISWA KELAS VI SDN 1 KRASAK**

Oleh :

FAIZ AKBAR FIRMANSYAH

NIM. 2018-33-171

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MURIA KUDUS**

2024



**PENGARUH PERMAINAN LUMAT (LUDO MATEMATIKA)
TERHADAP HASIL BELAJAR MATA PELAJARAN
MATEMATIKA SISWA KELAS VI SDN 1 KRASAK**

SKRIPSI

**Diajukan Kepada Universitas Muria Kudus Untuk Memenuhi Persyaratan
Dalam Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan Guru Sekolah Dasar**

Oleh :

FAIZ AKBAR FIRMANSYAH

NIM. 2018-33-171

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MURIA KUDUS**

2024

MOTO DAN PERSEMBAHAN

MOTO

“ Hidup itu sangat simple, selalu maju kedepan dan jangan lihat ke belakang “

-Faiz Akbar Firmansyah-

PERSEMBAHAN

Alhamdulillahirobbil'alamin puji syukur peneliti haturkan kepada Allah SWT, atas rahmat serta hidayahnya dan dukungan dari orang-orang tercinta sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini. Oleh karena itu, Usaha mengerjakan skripsi ini dengan rasa bahagia dan bangga saya persembahkan kepada:

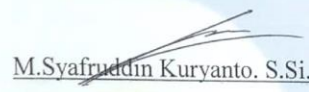
1. Kedua orang tua saya Bapak Agus Yulianto dan Ibu Fitri Mulyowati yang selalu memberikan semangat, dukungan, kasih sayang serta doa yang dipanjatkan agar menjadi anak meraih kesuksesan dan mencapai kebahagiaan dunia akhirat.
2. Adik pertama saya Dani Zuril Muna yang telah memberikan dukungan terhadap saya.
3. Adik kedua saya Yusreno Risqi Harianto yang selalu memberikan semangat demi menyelesaikan skripsi ini
4. Seluruh Bapak dan Ibu dosen program studi PGSD Universitas Muria Kudus yang telah memberikan ilmu dan pengalaman selama menempuh pendidikan
5. Sahabat, teman, dan keluarga yang telah memberikan semangat, dukungan, dalam proses penelitian ini

PERSETUJUAN PEMBIMBING SKRIPSI

Skripsi dengan judul "*Pengaruh Permainan LUMAT (Ludo Matematika) Terhadap Hasil Belajar Mata Pelajaran Matematika Kelas VI SDN 1 Krasak*" oleh Faiz Akbar Firmansyah NIM 201833171 program studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar dsetujui untuk diuji.

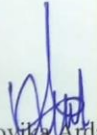
Kudus, 27 Agustus 2024

Pembimbing 1


M. Syafuddin Kuryanto, S.Si., M.Or

NIDN. 0604059102

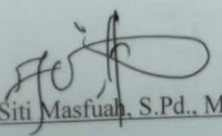
Pembimbing 2


Lowika Ardana Riswari, M.Pd.

NIDN. 0624089301

Mengetahui,

Ketua Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan


Siti Masfuah, S.Pd., M.Pd.

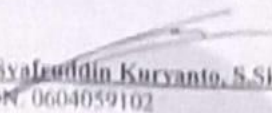
NIDN. 0615129001

PERSETUJUAN DAN PENGESAHAN SKRIPSI

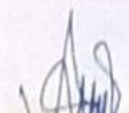
Skrripsi oleh Faiz Akbar Firmansyah NIM 201833171 ini telah dipertahankan di
depan Tim Penguji pada tanggal 30 Agustus 2024 sebagai syarat untuk
memperoleh gelar Sarjana Pendidikan Guru Sekolah Dasar.

Kudus, 13 September 2024

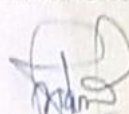
Tim Penguji


M. Syafuluddin Kuryanto, S.Si., M.Or.
NIDN. 0604059102

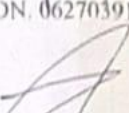
Ketua


Lovika Ardana Riswari, S.Pd., M.Pd.
NIDN. 0624089301

Anggota


Diana Ermawati, S.Pd., M.Pd.
NIDN. 0627039105

Anggota


Denni Agung Santoso, S.Pd., M.Pd.
NIDN. 0611098602

Anggota

Mengetahui,
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Dekan,



Drs. Sucipto, M.Pd., Kons.
NIDN. 0629086302

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur peneliti panjatkan ke hadirat Allah SWT atas limpahan rahmat, berkah, hidayah, dan karunia-Nya sehingga peneliti dapat menyelesaikan proposal skripsi dengan judul “Pengaruh Permainan LUMAT (Ludo Matematika) Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas VI SD Negeri 1 Krasak” ini dengan baik. Proposal Skripsi ini merupakan salah satu syarat yang harus dipenuhi dalam penyelesaian studi jenjang strata 1 (S1) di Program Studi Pendidikan Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muria Kudus.

Peneliti telah mendapatkan masukan, bimbingan, arahan, serta dukungan dari berbagai pihak dalam penyusunan proposal skripsi ini. Maka dari peneliti mengucapkan terima kasih kepada:

1. Prof. Dr. Ir. Darsono, M.Si., Rektor Universitas Muria Kudus.
2. Drs. Sucipto, M.Pd. Kons., Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muria Kudus.
3. Siti Masfuah, S.Pd., M.Pd., Ketua Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar.
4. M. Syafruddin Kuryanto. S.Si, M.Or., dosen pembimbing 1 yang telah memberikan arahan, bimbingan, dan dukungan dalam penyusunan proposal skripsi ini.
5. Lovika Ardana Riswari, M.Pd., dosen pembimbing 1 yang telah memberikan arahan, bimbingan, dan dukungan dalam penyusunan proposal skripsi ini.
6. Dian Fitriani, S.Pd., guru kelas VI SD Negeri 1 Krasak yang telah memberikan informasi, arahan, bimbingan, dan dukungan dalam penyusunan proposal skripsi ini.
7. Siswa kelas VI SD Negeri 1 Krasak yang telah berpartisipasi dalam pelaksanaan analisis kebutuhan terkait penyusunan proposal penelitian ini.
8. Keluarga, kerabat, dan teman-teman yang telah memberikan bantuan dan dukungan yang sangat berharga kepada peneliti dalam menyusun proposal skripsi ini.

9. Beserta rekan-rekan mahasiswa PGSD UMK yang senantiasa memberikan masukan, semangat, motivasi dalam penyusunan skripsi ini.

Peneliti menyadari bahwa masih skripsi ini masih terdapat kekurangan, oleh karena itu kritik dan saran yang membangun sangat di harapkan peneliti. Skripsi ini diharapkan dapat bermanfaat bagi pembaca dan berkontribusi dalam pengembangan ilmu pengetahuan.

Jepara, 5 Januari 2024
Peneliti



Faiz Akbar Firmansyah
NIM 201833171

ABSTRACT

Firmansyah, Faiz Akbar. 2024. The Effect of the Game LUMAT (Ludo Mathematics) on the Learning Outcomes of Class VI Students at SDN 1 KRASAK. Primary School Teacher Education, Faculty of Teacher Training and Education, Muria Kudus University. Advisors (1) M. Syafrudin Kuryanto, S.Si., M. Or. (2) Lovika Ardani Riswari, S.Pd., M.Pd.

Keywords: *Teams Games Tournament (TGT), LUMAT game, learning outcomes*

This research is undermined by a lack of learning results on mathematical subjects due to a monotonous and conventional learning process. This is proved by the fact when found in SDN 1Krasak of 25 students in the 6th grade who did only 11 students while those who did not do 14 students, so based on the percentage of student learning outcomes is still low in the sixth grade. This study aims to determine the magnitude of improvement in student learning outcomes using the Team Games Tournament (TGT) Learning Model Design supported by the LUMAT game.

The media game combines ludo games modified more positively to help students learn processes that trigger their brain work and test students' skills for maximum learning outcomes.

Learning results are behavioral changes that can be cognitive, affective or psychomotor aspects as a result of learning based on the established teaching objectives. This experimental research was carried out in class VI SDN 1 Krasak with the subject of students 24 students in one class that lasted two meetings. The bound variable in this study is a mathematical learning result, while the free variable is The–Group post-test design. The data analysis used is quantitative data analysis of partial t-tests with n-gain tests.

The normality test in this study showed a significant gradient on the student's pretest of $0.125 > 0.05$ so that normal-distributed data can be understood. On sig. (2-tailed) showing a value of 0,000 less than 0.05 value of significance, then H_0 is rejected, and H_a is accepted. Based on the N-Gain test results, the average (mean) value of the pretest and posttest was 0.6724, less than 0.7, including moderate.

So, it can be concluded that the pretest and posttest data influence the understanding of the concept before and after the given treatment using the Teams Games Tournament model with the help of LUMAT Media (Ludo Matematika).

ABSTRAK

Firmansyah, Faiz Akbar. 2024. Pengaruh Permainan LUMAT (Ludo Matematika) Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas VI SDN 1 KRASAK. Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Universitas Muria Kudus. Dosen Pembimbing (1) M. Syafrudin Kuryanto, S.Si., M. Or. (2) Lovika Ardani Riswari, S.Pd., M.Pd.

Kata Kunci: *Team Games Tournament (TGT)*, permainan LUMAT, Hasil belajar

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh kurangnya hasil belajar mengenai mata pelajaran matematika yang dikarenakan dalam proses pembelajaran yang monoton dan konvensional. Hal ini dibuktikan dengan kenyataan saat ditemukan di SDN 1 Krasak dari 25 siswa kelas 6 yang tuntas hanya 11 siswa sedangkan yang tidak tuntas 14 siswa, jadi berdasarkan persentase hasil belajar siswa masih rendah di kelas VI. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui besarnya peningkatan hasil belajar siswa menggunakan model pembelajaran *Team Games Tournament (TGT) Design* berbantuan permainan LUMAT.

Media permainan LUMAT merupakan kombinasi dari permainan ludo yang dimodifikasi lebih ke arah positif untuk membantu proses belajar siswa yang memicu kerja otak mereka dan menguji skill dari siswa untuk hasil belajar yang maksimal. Hasil belajar adalah perubahan perilaku yang dapat berupa aspek kognitif, afektif maupun psikomotorik sebagai akibat dari belajar yang didasarkan atas tujuan pengajaran yang telah ditetapkan.

Penelitian eksperimen ini dilakukan di kelas VI SDN 1 Krasak dengan subjek siswa 24 siswa dalam satu kelas yang berlangsung 2 pertemuan. Variabel terikat dalam penelitian ini adalah hasil belajar matematika sedangkan variabel bebasnya adalah *One-Group Pretest-Posttest Design*. Analisis data yang digunakan adalah analisis data kuantitatif uji t partial dengan uji n-gain.

Uji normalitas pada penelitian ini menunjukkan taraf signifikan pada pretest siswa yaitu $0,125 > 0,05$, sehingga dapat diartikan data berdistribusi normal. Data posttest diperoleh taraf signifikan $0,89 > 0,05$ sehingga dapat diartikan data berdistribusi normal. Pada nilai sig. (2-tailed) menunjukkan sebesar 0.000 kurang dari 0,05 nilai signifikansinya, maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Berdasarkan hasil uji N-Gain rata-rata (mean) nilai *pretest* dan *posttest* diperoleh 0.6724 yang kurang dari 0.7 termasuk sedang.

Sehingga dapat disimpulkan bahwa dilihat dari data *pretest* dan *posttest* terdapat pengaruh pemahaman konsep sebelum dan sesudah diberikan perlakuan menggunakan model *Teams Games Tournament* berbantuan Media LUMAT (Ludo Matematika).

DAFTAR ISI

SKRIPSI.....	i
LOGO.....	ii
SKRIPSI.....	iii
MOTO DAN PERSEMBAHAN	iv
PERSETUJUAN PEMBIMBING SKRIPSI.....	v
PERSETUJUAN DAN PENGESAHAN SKRIPSI.....	vi
KATA PENGANTAR	vii
ABSTRACT.....	viii
ABSTRAK	ix
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL.....	xiii
DAFTAR GAMBAR	xiv
DAFTAR LAMPIRAN.....	xv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Rumusan Masalah	5
1.3 Tujuan Penelitian	5
1.4 Manfaat Penelitian	5
BAB II KAJIAN PUSTAKA.....	6
2.1 Deskripsi Konseptual	6
2.1.1 Media Pembelajaran.....	6
2.1.2 Media Permainan Ludo	9
2.1.3 Operasi Hitung Campuran Bilangan Cacah	11
2.1.4 Pembelajaran TGT Dengan Media LUMAT Dalam Materi Operasi Hitung Campuran Bilangan Cacah.....	13
2.1.5 Hasil Belajar	15
2.2 Kajian Penelitian Relevan.....	19
2.3 Kerangka Berpikir.....	22
2.4 Hipotesis Penelitian.....	25
BAB III METODE PENELITIAN.....	26

3.1	Tempat dan Waktu Penelitian	26
3.1.1	Tempat Penelitian	26
3.1.2	Waktu Penelitian	26
3.2	Jenis dan Pendekatan Penelitian.....	26
3.3	Data	28
3.4	Sumber Data.....	28
3.5	Populasi dan Sampel	29
3.5.1	Populasi	29
3.5.2	Sampel	29
3.6	Instrumen Penelitian.....	30
3.7	Prosedur Penelitian.....	30
3.8	<i>Teknik Analisis Data</i>	31
3.8.1	Uji Validitas Data	31
3.8.2	Uji Prasyarat	34
3.8.3	Uji Hipotesis.....	34
3.8.4	Uji paired Sample T-test.....	35
3.8.5	Uji N-Gain.....	35
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN		37
4.1	Deskripsin dan Hasil Pembahasan Analisis	37
4.1.1	Deskripsi Data	37
4.1.2	Pelaksanaan Penelitian	38
4.1.3	Data Skor <i>Pretest</i> dan Skor <i>Posttest</i> Hasil Belajar Matematika.....	39
4.2	Hasil Uji Hipotesis	39
4.2.1	Hasil Uji Normalitas (Uji Hipotesis 1).....	39
4.2.2	Hasil Uji Sample Paired T-tes (Uji Hipotesis 1)	40
4.2.3	Uji N-Gain (Uji Hipotesis 2)	42
4.3	Pembahasan.....	43
4.3.1	Pengaruh model Pembelajaran <i>Tea,s Gates Tournament</i> Berbantuan media LUMAT (Ludo Matematika) Terhadap Hasil Belajar	45
4.3.2	Peningkatan Hasil Belajar Matematika Kelas VI.....	47
BAB V PENUTUP.....		52

5.1	Kesimpulan	52
5.2	Saran.....	52
	DAFTAR PUSTAKA	54
	LAMPIRAN.....	58



DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Persamaan Dan Perbedaan Kajian Relevan	21
Tabel 3. 1 Pelaksanaan Penelitian.....	26
Tabel 3. 2 Desain Penelitian	27
Tabel 3. 3 Kriteria Kevalidan Materi dan Media	32
Tabel 3. 4 Hasil Validasi Materi 1	32
Tabel 3. 5 Hasil Validasi materi 2.....	33
Tabel 3. 6 Hasil Validasi Ahli Materi 1	33
Tabel 3. 7 Hasil Validasi Ahli Media 2	34
Tabel 3. 8 Interperestasi Gain Ternormalisasi.....	36
Tabel 4. 1 Jadwal Penelitian	38
Tabel 4. 2 Hasil Pretestdan Posttest siswa kelas VI SDN 1 Krasak	39
Tabel 4. 3 Hasil Uji Normalitas	40
Tabel 4. 4 Hasil Uji Sample Paired Statistic	41
Tabel 4. 5 Hasil Sample Pired T-test	41
Tabel 4. 6 Hasil Uji N-Gain.....	42
Tabel 4. 7 Hasil Uji N-Gain Tiap Indikator	43

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Media Lumat	15
Gambar 2.2 Kerangka Berpikir	25



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Rencana Jadwal Pelaksanaan Penelitian.....	59
Lampiran 2 Daftar Nama Kelas VI.....	60
Lampiran 3 Hasil Observasi Guru dan Siswa.....	61
Lampiran 4 Data Nilai Siswa	63
Lampiran 5 Hasil Wawancara Guru Kelas VI	64
Lampiran 6 Kisi-kisi Ahli Materi.....	66
Lampiran 7 Lembar Validasi Ahli Materi.....	67
Lampiran 8 Validasi Ahli Materi 1	70
Lampiran 9 Hasil Validasi Ahli Materi 2.....	73
Lampiran 10 Kisi-kisi Validasi Ahli Media.....	76
Lampiran 11 Lembar Validasi Ahli Media	77
Lampiran 12 Hasil Validasi Ahli Media 1	80
Lampiran 13 Hasil Validasi Media 2	83
Lampiran 14 Modul Ajar	86
Lampiran 15 Bahan Ajar.....	101
Lampiran 16 Hasil LKPD KPA	105
Lampiran 17 Hasil LKPD IQRM.....	106
Lampiran 18 hasil LKPD MKP	108
Lampiran 19 Kisi-kisi	109
Lampiran 20 Soal Prettest.....	110
Lampiran 21 Hasil Prettest MKP	122
Lampiran 22 Hasil Prettest FAP	124
Lampiran 23 Hasil Prettest RB	126
Lampiran 24 Lembar Posttest	128
Lampiran 25 Hasil Posttest MHH	140
Lampiran 26 Hasil Posttest RB.....	142
Lampiran 27 Hasil Posttest KPA	144
Lampiran 28 Data Nilai Prettest Posttest	146
Lampiran 29 Hasil Tabel Skor Prettest.....	148
Lampiran 30 Hasil Tabel Skor Posttest.....	150
Lampiran 31 Uji Shapiro Wilk SPSS 27.....	152
Lampiran 32 Uji Normalitas	153
Lampiran 33 Uji Paired Sample T-tes.....	154
Lampiran 34 Uji N-Gain.....	155
Lampiran 35 Uji N-Gain Tiap Indikator	156
Lampiran 36 Dokumentasi.....	157
Lampiran 37 Orisinalitas Skripsi	160
Lampiran 38 Permohonan Ujian Skripsi.....	161
Lampiran 39 Keterangan Selesai Bimbingan Skripsi	162

Lampiran 40 Surat Ijin Penelitian	163
Lampiran 41 SK Penetapan Pembimbing Skripsi	164
Lampiran 42 Dokumen LoA.....	164
Lampiran 43 Surat Keterangan Selesai Penelitian	166
Lampiran 44 Daftar Riwayat Hidup Penulis	167

